

“Penggunaan *Flip Book* Terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa pada Aspek Kognitif Tingkat Rendah (Quasi Eksperimen Pokok Bahasan *Tenses* pada Siswa Kelas XII Semester I di SMAN 16 Garut)”

Teten Mohamad Sapril Mubarak

teten@uniga.ac.id

Universitas Garut

Jl.Terusan Pahlwan, Sukagalih Tarogong Kidul-Garut

Abstract

The research was conducted before covid-19 pandemic in an effort to find out the differences between students who were taught by using Flip book and those who were taught without using the Flip book in mastery of low level of cognitive aspects. This research design was a quasi-experimental using two groups. In the experimental group was applied the learning process of learning media flipbook while the control group it was not applied the learning media flipbook. The Subjects in this study were 35 students of XII IPA 5 class as an experimental class and 35 students of XII IPA 4 as the control class in SMAN 16 Garut. The research Result showed that: (1) The Mastery of the cognitive aspects of low-level concept of tenses in English Language Learning in SMAN 16 Garut before it was given the study treatment by applying the learning media flipbook in the learning process are at low qualifying on aspects of knowledge, understanding and aspects of the application, (2) The mastery of Cognitive low-level Aspects of tenses in English Language Learning in SMAN 16 Garut after applying research treatment increased. Classes that implement instructional media flipbook increased on aspects of knowledge into high qualifications, aspects of the understanding and application increased into medium qualification, whereas classes that did not implement instructional media flipbook, aspect of knowledge and understanding increased into medium qualification and low qualifying for aspects of the application , (3) There were significant different increase in the cognitive aspects of low-level in mastery of the concept of tenses between students who learn by applying the learning media flipbook with students who learnt without implementing instructional media flipbook in English learning at XII IPA class at SMAN 16 Garut.

Keywords: Flipbook, Cognitive Aspects of Learning Outcomes, tenses, English Language Learning.

Abstrak

Penelitian ini dilakukan sebelum masa pandemi Covid-19 sebagai upaya untuk mengetahui perbedaan peningkatan penguasaan aspek kognitif tingkat rendah antara siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran *Flipbook* dengan siswa yang tidak menerapkan media pembelajaran *Flipbook*. Desain penelitiannya adalah kuasi eksperimen menggunakan dua kelompok. Dalam proses pembelajarannya kelompok eksperimen menerapkan media pembelajaran *Flipbook* sedangkan kelompok kontrol tidak menerapkan media pembelajaran *Flipbook*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 5 sebanyak 35 orang sebagai kelas eksperimen dan XII IPA 4 sebanyak 35 orang sebagai kelas kontrol di SMAN 16 Garut. Dari penelitian diperoleh, bahwa: (1) Penguasaan aspek kognitif tingkat rendah konsep *Tenses* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 16 Garut berada pada kualifikasi rendah pada aspek pengetahuan, pemahaman dan aspek aplikasi sebelum diberikan perlakuan penelitian yakni dengan menerapkan media pembelajaran *Flipbook* dalam proses pembelajaran. (2) Penguasaan Aspek Kognitif tingkat rendah konsep *Tenses* pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri 16 Garut setelah diterapkan perlakuan penelitian mengalami peningkatan. Kelas yang menerapkan media pembelajaran *Flipbook* pada pembelajarannya terjadi peningkatan aspek pengetahuan menjadi kualifikasi tinggi, aspek pemahaman dan aplikasi menjadi kualifikasi sedang, sedangkan kelas yang tidak menerapkan media pembelajaran *Flipbook* pada pembelajarannya terjadi peningkatan menjadi kualifikasi sedang untuk aspek pengetahuan dan pemahaman dan kualifikasi rendah untuk aspek aplikasi. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan aspek kognitif tingkat rendah penguasaan konsep *Tenses* antara siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran *Flipbook* dengan siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran *Flipbook* pada pembelajaran Bahasa Inggris Kelas XII IPA di SMA Negeri 16 Garut.

Kata kunci: *Flipbook*, Hasil Pembelajaran Aspek Kognitif, *Tenses*, Pembelajaran Bahasa Inggris.

I. PENDAHULUAN

Secara umum Pendidikan merupakan sebuah tahapan yang pasti dilalui oleh setiap individu manusia. Pada intinya kehidupan manusia sangat erat dengan pendidikan yang akan menjadi sebuah kompas untuk menentukan kualitas kehidupan manusia. Pengertian pendidikan menurut John Dewey (dalam Sagala 2013:3) pendidikan merupakan proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental, baik menyangkut daya pikir atau daya intelektual, maupun daya emosional atau perasaan yang diarahkan kepada tabiat manusia dan kepada sesamanya'. Selain itu menurut Muhibinsyah (dalam Sagala 2013:3) pendidikan itu sendiri adalah sebuah peroses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan.

Di era globalisasi ini dimana perkembangan teknologi sangat pesat maka pendidikan menjadi pilar utama yang memprakarsai terjadinya kemajuan tersebut karena individu manusia atau kelompok manusia yang sekarang dapat menciptakan teknologi canggih merupakan produk dari pendidikan itu sendiri. Pendidikan berkualitas selalu adaptif dengan kemajuan teknologi dan informasi yang sangat pesat pada dewasa ini. Kemajuan teknologi dan informasi yang sangat cepat dewasa ini menjadi modal penting bagaimana membangun pendidikan yang berkualitas.

Proses pembelajaran menjadi gerbang pertama dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas menghantarkan individu atau kelompok manusia mencapai kesuksesannya dalam memenuhi segala kebutuhan dalam hidupnya. Dalam upaya mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien banyak terobosan yang dilakukan oleh para ahli sehingga lahirlah istilah yang kita kenal dengan Teknologi Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran. Lahirnya teknologi dalam bidang pendidikan dan pembelajaran menjadi sebuah Inovasi supaya pendidikan dan pembelajaran dapat berjalan dengan dinamis dan sesuai perkembangan zaman.

Seiring dengan semakin lengkapnya peran media dalam pembelajaran, lazimnya pembelajaran di kelas akan sangat efektif dan menarik, siswa dan guru dapat berinteraksi dengan baik secara kreatif dan inovatif sehingga kesulitan-kesulitan dalam setiap pelajaran yang diajarkan di kelas akan dengan mudah bisa diatasi dan hasil belajar pun dapat meningkat dengan sangat baik. Namun faktanya masih ada kesulitan-kesulitan dalam mempelajari sebuah mata pelajaran atau sub bab sebuah mata pelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa inggris. Mata pelajaran bahasa inggris merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan merupakan mata pelajaran yang akan memudahkan siswa untuk memahami dan mengembangkan pemahaman-pemahaman lain di mata pelajaran lainnya ketika bisa menguasai mata pelajaran bahasa inggris, Bahasa inggris merupakan bahasa pengantar internasional yang mana dengan menguasai bahasa inggris maka bekal untuk bisa menguasai konsep-konsep secara internasional dan bergaul secara internasional akan sangat terbuka dengan lebar. Salah satu konsep tata bahasa dalam bahasa inggris yang harus dipelajari dan menjadi penting adalah "*tenses*". *Tenses* merupakan ciri khas dari bahasa inggris yang mana setiap kejadian atau peristiwa harus menggunakan kata kerja yang disesuaikan dengan "*sense*" dan "*time*" yang tepat. Materi ini sangat penting dan sangat menarik untuk dipelajari, namun faktanya di lapangan mayoritas siswa merasa kebingungan, kesulitan dan jenuh untuk mempelajari masalah ini. Ada beberapa faktor yang membuat siswa merasa kebingungan dalam mempelajari '*tenses*' diantaranya adalah: 1). Adanya rumus-rumus yang harus dipahami, 2) perubahan bentuk kata kerja yang beraturan dan tidak beraturan, 3) Beragamnya jenis *tenses* yang harus dipahami, 4) Penyampaian, metode dan media pembelajaran yang dikembangkan dalam materi "*tenses*" masi bersifat tradisional, monoton dan kurang inovatif. Dari berbagai faktor yang dikemukakan faktor yang ke-4 menjadi fokus peneliti untuk bisa memecahkan permasalahan ini. Faktor pengelolaan kelas dan media pembelajaran akan sangat memberikan dampak perubahan yang sangat signifikan terhadap penguasaan bahasa inggris khususnya materi "*tenses*".

Pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan jaman dan passion siswa akan sangat membantu siswa menikmati setiap mata pelajaran dan materi yang harus dikuasai, begitu pula halnya dengan pembelajaran materi "*tenses*" dengan menggunakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan jaman dan sesuai passion siswa maka kendala-kendala dan kesulitan yang telah dipaparkan di atas dalam mempelajari materi "*tenses*" akan bisa diantisipasi dan diselsaikan. Salah satu

media pembelajaran yang sekarang sedang digemari siswa adalah berbasis android, gadget dan laptop/notebook sehingga peneliti menggunakan media *Flipbook* sebagai upaya untuk mengemas pembelajaran dan media pembelajaran yang kreatif, interaktif dan produktif guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris siswa khususnya materi "*tenses*".

Kelebihan media *Flip book* ini dapat dimanfaatkan dalam mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari Bahasa Inggris terutama pada materi *Tenses*. Sebagian besar siswa berfikir bahwa materi *Tenses* ini sulit dikarenakan siswa harus menghafal rumus penggunaannya dan juga sulit dalam memahami prinsip-prinsip pemakaiannya. Oleh karena itu, hal tersebut mendorong penulis untuk membuat penelitian tentang: **Penggunaan *Flip Book* Terhadap Peningkatan Hasil Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa pada Aspek Kognitif Tingkat Rendah (Quasi Eksperimen Pokok Bahasan *Tenses* pada Siswa Kelas XII Semester I di SMAN 16 Garut)**

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep dan Makna Pembelajaran

Menurut Surya (2013: 111), pembelajaran ialah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkungannya. Pembelajaran yang efektif hanya akan terwujud ketika proses pembelajaran itu sendiri berjalan dengan baik dan sesuai dengan filosofinya, maka kita perlu mendalami makna proses pembelajaran itu sendiri.

Dengan memperhatikan pengertian pembelajaran, maka hasil proses hasil pembelajaran ialah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku yang baru, menetap, fungsional, positif, disadari dan sebagainya. Perilaku hasil pembelajaran secara keseluruhan mencakup aspek kognitif, afektif, konatif dan motorik. Beberapa pakar menyebutkan adanya beberapa jenis perilaku sebagai hasil pembelajaran, (Surya, 2013: 119). Dua pakar yang banyak memberikan kontribusi berkenaan dengan hasil pembelajaran adalah Benyamin Bloom (1956) dan Robert Gagne (1957, 1977) yang kemudian menjadi rujukan dalam penerapan pembelajaran di dunia pendidikan. pendapat Bloom yang berkenaan dengan sebutan Taksonomi Tujuan Pendidikan Bloom menyebutkan ada tiga ranah perilaku sebagai tujuan dan hasil pembelajaran yaitu (1) kognitif, (2) afektif, (3) psikomotor. (Surya, 2013: 120). Taksonomi Bloom merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. taksonomi ini pertama kali dikembangkan oleh Benjamin S. Bloom pada tahun 1956. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa *domain* (ranah, kawasan) dan setiap domain tersebut dibagi kembali kedalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya. Tujuan pendidikan dibagi kedalam tiga domain, yaitu sebagai berikut ini:

a. Ranah Kognitif

Bloom membagi domain kognitif kedalam 6 tingkatan. Domain ini terdiri dari dua bagian: bagian pertama berupa pengetahuan (kategori 1) dan bagian kedua berupa kemampuan dan keterampilan intelektual (kategori 2-6)

Tabel 2.1 Six Major Levels of Bloom's Taxonomy

No.	Level	Charachteristic Student Behaviors
1.	Knowledge	Remembering; memorizing; recognizing; recalling
2.	Comprehension	Interpreting; translating from one medium to another; describeing in one's own words.
3.	Application	Problem-solving; applying information to produce some result
4.	Analysis	Subdiving something to show how it is put together; finding the underlying structure of communication; identifying motives

5.	<i>Synthesis</i>	<i>Cerating a unique, original product that may be in verbal form or may be a physical object</i>
6.	<i>Evaluation</i>	<i>Making value decisions about issues; resolving controversies of differences of opinion</i>

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
Berisikan kemampuan untuk mengenali dan mengingat peristilahan, definisi, fakta-fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan sebagainya.
- 2) Pemahaman
Pemahaman memerlukan pemikiran yang lebih sulit dari pengetahuan. Pemahaman sendiri bertingkat menurut taraf kesulitannya. Pemahaman dapat berupa kesanggupan untuk menyatakan suatu definisi, rumusan, kata yang sulit dengan perkataan sendiri, dapat pula merupakan kemampuan untuk menafsirkan suatu teori, atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu. (Nasution, 2012:26)
- 3) Aplikasi (*Application*)
Di tingkat ini, seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori dan sebagainya di dalam kondisi nyata.
- 4) Analisis (*Analysis*)
Di tingkat analisis, seseorang akan mampu menganalisis informasi yang masuk dan membagibagi atau menstrukturkan informasi kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungannya, dan mampu mengenali serta membedakan faktor penyebab dan akibat dari sebuah sekenario yang rumit.
- 5) Sintetis (*Synthesis*)
Satu tingkat diatas analisis, seseorang di tingkat sintesa akan mampu menjelaskan struktur atau pola dari sebuah scenario yang sebelumnya tidak terlihat, dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan, (Surya, 2013: 121).
- 6) Evaluasi (*Evaluation*)
Dikenali dari kemampuan untuk meberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi dan sebagainya dengan menggunakan kriteria yang cocok atau standar yang ada untuk memastikan nilai efektifitas atau manfaaty, (Surya, 2013: 122)

b. Ranah Afektif

Pembagian ranah afektif disusun Bloom bersama dengan David Krathwol yang terdiri atas: **Penerimaan (*Receiving/Attending*)** Kesiediaan untuk menyadari adanya suatu fenomena di lingkungannya. Dalam pengajaran bentuknya berupa mendapatkan perhatian, mempertahankannya dan mengarahkannya. **Tanggapan (*Responding*)** Memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada di lingkungannya. Meliput persetujuan, kesiediaan dan kepuasan dalam memberikan tanggapan. **Penghargaan (*Valuing*)** Berkaitan denga harga atau nilai yang diterapkan pada suatu objek, fenomena atau tingkah laku. Penilaian berdasar pada internalisasi dari serangkaian nilai tertentu yang diekspresikan ke dalam tingkah laku. **Pengorganisasian (*Organization*)** Memadukan nilai- nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantaranya, dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten. (Surya, 2013: 122), Karakteristik Berdasarkan Nilai-nilai (*Characterization by a Value or Value Complex*) Memiliki sistem nilai yang mengendalikan tingkahlakunya sehingga menjadi karakteristik gaya hidupnya. (Surya, 2013: 123).

c. Ranah Psikomotor

Rincian dalam ranah psikomotor ini tidak dibuat oleh Bloom, tapi oleh ahli lain berdasarkan domain yang dibuat oleh Bloom yang terdiri atas: **Persepsi (*Perception*)** Penggunaan alat indera untuk menjadi pegangan dalam membantu gerakan. **Kesiapan (*Set*)** Kesiapan fisik, mental dan emosional untuk melakukan gerakan. **Respon Terpimpin (*Guided Response*)** Tahap awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya imitasi gerakan coba-coba. **Mekanisme (*Mechanism*)** Membiasakan gerakan-gerakan yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan dan cakap. **Respon Tampak yang Kompleks (*Complex Overt Response*)** Gerakan motoris yang terampil yang didalamnya terdiri dari pola-pola gerakan yang kompleks. **Penyesuaian (*Adaptation*)** Keterampilan yang sudah berkembang sehingga dapat disesuaikan dalam berbagai situasi. **Penciptaan (*Origination*)** Membuat pola gerakan baru yang disesuaikan dengan situasi atau permasalahan tertentu. (Surya, 2013: 123)

Sementara itu, pakar lain yaitu R. M. Gagne (1957,1977) dalam bukunya *Conditions of Learning* (dalam Surya, 2013: 124) mengemukakan tujuan pembelajaran berupa kecakapan manusiawi (*human capabilities*) yang meliputi hal berikut ini:

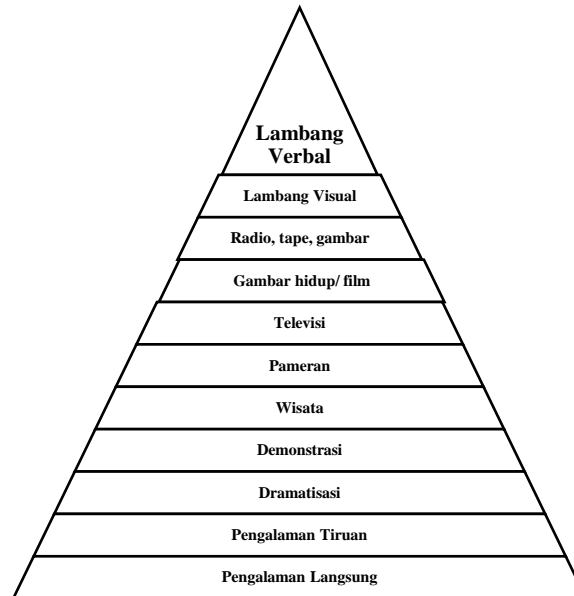
- a. Informasi Verbal ialah pembelajaran berupa informasi verbal (kata-kata atau kalimat) baik secara tertulis ataupun secara lisan. Informasi verbal adalah berupa pemberian nama atau label terhadap suatu benda atau fakta, pemberian definisi atau pengertian, atau perumusan mengenai berbagai hal dalam bentuk verbal.
- b. Kecakapan Intelektual ialah kecakapan dalam melakukan interaksi dengan lingkungan dengan menggunakan symbol-simbol. Misalnya penggunaan symbol-simbol dalam matematika, seperti penambahan, pengurangan, pembagian, perkalian dan sebagainya. Kecakapan intelektual ini mencakup kecakapan dalam membedakan (diskriminasi), konsep, konkret, konsep abstrak, aturan-aturan dan hukum-hukum, kecakapan intelektual sangat diperlukan dalam menghadapi pemecahan masalah.
- c. Strategi kognitif ialah kecakapan untuk melakukan pengendalian dalam mengelola seluruh aktivitasnya. Dalam proses pembelajaran strategi kognitif ini berupa kemampuan mengendalikan ingatan dan cara-cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kalau kecakapan intelektual lebih banyak terarah kepada hasil pembelajaran, maka strategi kognitif lebih banyak terarah kepada proses pemikiran pelajar. Strategi kognitif ini memberikan kemudahan bagi pelajar untuk memilih informasi verbal dan kecakapan intelektual yang sesuai untuk diterapkan selama proses pembelajaran dan berpikir.
- d. Sikap ialah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih berbagai tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain, sikap dapat diartikan sebagai keadaan di dalam diri individu yang akan memberi arah bertindak dalam menghadapi suatu objek atau rangsangan. Dalam sikap terdapat pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran, dan kesiapan untuk bertindak.
- e. Kecakapan motorik ialah hasil pembelajaran yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

B. Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media pembelajaran bukan hanya berupa alat dan bahan saja, namun hal-hal yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan. Menurutnya, secara umum media pembelajaran itu meliputi orang, bahan, peralatan dan kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. (Sanjaya, 2012: 60)

Gagne (1970) juga menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada didalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. (Sanjaya, 2012: 60)

Untuk memahami peranan media dalam proses mendapatkan pengalaman belajar bagi siswa, Edgar Dale melukiskannya dalam sebuah kerucut yang kemudian dinamakan kerucut pengalaman. (*cone experience*). Kerucut pengalaman seperti digambarkan di bawah ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman

Kerucut pengalaman seperti digambarkan di atas ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar siswa memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut pengalaman yang dikemukakan di atas memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, poses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan poses mendengarkan melalui bahasa. Semakin semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh siswa. Sebaliknya, semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. (Sanjaya, 2012: 64) Apabila kita perhatikan kerucut pengalaman di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung obyek yang dipelajari, maka semakin kongkret pengetahuan diperoleh; semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa. Dari gambaran kerucut pengalaman tersebut, siswa akan lebih kongkret memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung, melalui benda-benda tiruan, pengalaman melalui drama, demonstrasi wisata dan melalui pameran. Hal ini memungkinkan karena siswa dapat secara langsung berhubungan dengan objek yang dipelajari; sedangkan siswa akan lebih abstrak memperoleh pengetahuan melalui benda atau alat perantara seperti televise, gambar hidup/film, radio atau *tape recorder*, lambing visual, lambing verbal. (Sanjaya, 2012: 68)

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Sanjaya (2012: 72) menyatakan bahwa terdapat kontribusi yang sangat penting penggunaan media dalam proses pembelajaran seperti: 1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, 2) pembelajaran menjadi lebih menarik, 3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologi yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan dan kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan 4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek dan dapat dilakukan dimana saja, 5) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *Pretest- Posttest Only Design* bentuk kuasi eksperimen. Desain penelitian kuasi ini terdapat pengontrolan terhadap kelompok pengontrol atau pembanding, adanya tes awal sebelum diberi perlakuan dan tes akhir setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen (Sugiyono, 2010: 114).

Ada dua kelompok yang dipilih, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, keduanya memperoleh *pretest* dan *posttest*. Perbedaan hasil pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menunjukkan adanya pengaruh atau tidaknya serta meningkat atau tidaknya penerapan media pembelajaran *Flip book* dalam pembelajaran yang diberikan kepada kelas eksperimen.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XII IPA di SMA Negeri 16 Garut. Karena penelitian ini berbentuk kuasi eksperimen maka dari populasi 5 kelas XII IPA yang ada, dipilih dua kelas sebagai subjek sampel secara acak, yaitu siswa kelas XII IPA V sebanyak 35 siswa sebagai kelompok eksperimen untuk diberikan perlakuan penerapan *Flipbook* pada materi tenses. Data yang diperoleh nantinya akan dianalisis lebih jauh lagi agar didapatkan jawaban dari pertanyaan rumusan masalah dan satu kelas yang lain, yaitu kelas XII IPA IV sebanyak 35 siswa sebagai kelas kontrol.

Adapun untuk data pada penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa tes. Tes merupakan sejumlah pertanyaan yang memiliki jawaban yang benar atau salah yang akan digunakan untuk memperoleh data. (Rasyid dan Mansur, 2008: 11). Peneliti dalam hal ini melakukan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* dilakukan setelah siswa diberikan perlakuan. Dalam penelitian ini digunakan tes dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. 10 butir soal digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran pada aspek pengetahuan, 10 butir soal digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran pada aspek pemahaman, dan 10 butir soal digunakan untuk mengukur hasil pembelajaran pada aspek aplikasi.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji objek penelitian ini, penulis menggunakan statistik inferensial, karena statistik ini digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi (Sugiyono, 2010:209). Kemudian dari statistik inferensial ini, penulis menggunakan uji statistik parametrik. Kemudian peneliti juga menggunakan pendekatan statistik deskriptif bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Flip book* melalui instrumen dengan cara melihat tingkat penguasaan materi dan penggambaran karakteristik distribusi nilai pencapaian hasil belajar bahasa inggris siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, maupun siswa yang diajar tidak menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, yang terdiri dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai tertinggi (maksimum), dan nilai terendah (minimum) dengan menggunakan sistem pengolahan *Ms. Excel* (Arikunto, 2005: 15).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengujian normalitas data dengan menggunakan uji Liliefors (L hitung) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan berpatokan pada kriteria kenormalan kurva $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, diperoleh kesimpulan bahwa penguasaan konsep pembelajaran kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Hasil ringkas uji normalitas data dengan menggunakan uji statistik Liliefors pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 4.14
Hasil Uji Normalitas Penguasaan Konsep Aspek Kognitif Tingkat Rendah
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Derajat Kebebasan (dk)	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	34	0,183	0,151	Tidak Normal
Kontrol	34	0,110	0,151	Normal

Data pada kelas kontrol berdistribusi normal baik aspek pengetahuan, pemahaman dan aplikasi, sedangkan pada kelas eksperimen data berdistribusi tidak normal baik aspek pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi, maka dilanjutkan dengan melakukan pengujian homogenitas. Pengujian homogenitas dilakukan dengan membandingkan varians dari kedua kelas, dengan kriteria pengujian: jika $f_{hitung} \leq f_{tabel}$ maka disimpulkan bahwa kedua kelas homogen pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil perhitungan pada kedua kelas menunjukkan bahwa varians kedua kelas memiliki varians yang sama. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.15
Hasil Uji Homogenitas Varians Penguasaan Konsep Pembelajaran
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Varians (S^2)	Dk	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	87,42	34	1,41	1,80	Homogen
Kontrol	61,94	34			

Selanjutnya, untuk mengukur pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif model *Flipbook* dalam meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran aspek pengetahuan, diukur dari seberapa besar peningkatan yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah melakukan proses pembelajaran menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. Dari data penelitian yang diperoleh, dapat dilihat peningkatan penguasaan konsep pembelajaran aspek pengetahuan, sebagai berikut.

Tabel 4.16
Gain Peningkatan Penguasaan Konsep pada Aspek Pengetahuan
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata Pretes	Rata-rata Postes	Gain	Kategori Gain	G.Eksperimen – G.Kontrol
Kontrol	48,29	65,71	0,34	SEDANG	0,41
Eksperimen	47,14	86,86	0,75	TINGGI	

Dari tabel di atas dapat dilihat adanya pengaruh penggunaan Media *Flipbook* Interaktif terhadap penguasaan konsep pembelajaran aspek pengetahuan, dengan angka rata-rata yang diperoleh peningkatan skor *pretest* dari 47,14 menjadi 86,86 pada skor *posttest* dengan gain 0,75 dari skor ideal pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol juga terdapat peningkatan dari *pretest* sebesar

48,29 menjadi 65,71 pada *posttest*, dengan gain 0,34 dari skor ideal. Dan gain antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada penguasaan konsep aspek pengetahuan ini sebesar 0,41.

Begitu pula, untuk mengukur pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dalam meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran aspek pemahaman, diukur dari seberapa besar peningkatan yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah melakukan proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. Dari data penelitian yang diperoleh, dapat dilihat peningkatan penguasaan konsep pembahasan aspek pemahaman, sebagai berikut.

Tabel 4.17
Gain Peningkatan Penguasaan Konsep pada Aspek Pemahaman
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata Pretes	Rata-rata Postes	Gain	Kategori Gain	G.Eksperimen – G.Kontrol
Kontrol	48,29	65,71	0,34	SEDANG	0,19
Eksperimen	62	82	0,53	SEDANG	

Dari tabel di atas dapat dilihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Flipbook* terhadap penguasaan konsep pemahaman, dengan angka rata-rata yang diperoleh peningkatan skor *pretest* dari 62 menjadi 82 pada skor *posttest* dengan gain 0,53 dari skor ideal pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan dari *pretest* sebesar 48,29 menjadi 65,71 pada *posttest*, dengan gain 0,34 dari skor ideal. Dan gain antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada penguasaan konsep pembelajaran aspek pemahaman sebesar 0,19.

Begitu pula, untuk mengukur pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dalam meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran aspek aplikasi, diukur dari seberapa besar peningkatan yang diperoleh dari hasil belajar siswa sebelum dan setelah melakukan proses pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. Dari data penelitian yang diperoleh, dapat dilihat peningkatan penguasaan konsep pembahasan aspek aplikasi, sebagai berikut.

Tabel 4.18
Gain Peningkatan Penguasaan Konsep pada Aspek Aplikasi
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	Rata-rata Pretes	Rata-rata Postes	Gain	Kategori Gain	G.Eksperimen – G.Kontrol
Kontrol	38,29	55,43	0,28	RENDAH	0,31
Eksperimen	46,86	78	0,59	SEDANG	

Dari tabel di atas dapat dilihat adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Flipbook* terhadap penguasaan konsep aplikasi, dengan angka rata-rata yang diperoleh peningkatan skor *pretest* dari 46,86 menjadi 78 pada skor *posttest* dengan gain 0,59 dari skor ideal pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol juga terjadi peningkatan dari *pretest* sebesar 38,29 menjadi 55,43 pada *posttest*, dengan gain 0,28 dari skor ideal. Dan gain antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada penguasaan konsep pembelajaran aspek pemahaman sebesar 0,31.

Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan penguasaan konsep *tenses* aspek kognitif tingkat rendah pada pembelajaran bahasa Inggris kelas XII IPA di SMA Negeri 16 Garut dengan menerapkan media pembelajaran interaktif model *Flipbook*, adalah dengan melakukan pengujian ada

tidaknya perbedaan kemampuan penguasaan konsep setelah pembelajaran antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam hal ini digunakan uji *Independent-Sample T-Test* untuk menguji signifikansi beda rata-rata dua kelompok

Kriteria pengujian perbedaan rata-rata akan menentukan diterima atau tidaknya hipotesis pada penelitian ini, yaitu:

$H_0 : \mu_e = \mu_k$ Tidak terdapat perbedaan peningkatan penguasaan konsep *tenses* pada aspek kognitif tingkat rendah siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran Interaktif *Flipbook* dengan siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran Interaktif *Flipbook* pada pembelajaran bahasa Inggris Kelas XII IPA di SMA Negeri 16 Garut

$H_a : \mu_e \neq \mu_k$ Terdapat perbedaan peningkatan penguasaan konsep *tenses* pada aspek kognitif tingkat rendah antara siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran Interaktif *Flipbook* dengan siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran Interaktif model *Flipbook* pada pembelajaran bahasa Inggris Kelas XII IPA di SMA Negeri 16 Garut

Karena terdapat salah satu kelompok sampel yang tidak berdistribusi normal maka dilanjutkan dengan uji Mann Whitney dengan uji kriteria terima H_0 jika $-Z_{tabel} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$, artinya kedua kelompok yang diuji tidak terdapat perbedaan dalam meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran. Sedangkan apabila $-Z_{tabel} \leq Z_{hitung} \leq Z_{tabel}$, maka di sini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, ini berarti mengandung makna bahwa kedua kelompok yang diuji terdapat perbedaan dalam meningkatkan penguasaan konsep pembelajaran. Hasil pengolahan uji z perbedaan penguasaan konsep pembelajaran aspek kognitif tingkat rendah dengan taraf nyata 5% menggunakan program MS Excel 2007 disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.19
Uji Perbedaan Rata-rata Tes Penguasaan Konsep Aspek Kognitif Tingkat Rendah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Aspek	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol				Z _{hitung}	Z _{tabel}	Kesimpulan
	U	σ_u	μ_u	ΣT	σ_u	μ_u	T				
Penguasaan Kognitif Aspek Pengetahuan	1369	83,24	612,5	862	1369	83,24	612,5	862	9,08	1,96	Terdapat perbedaan yang signifikan
Penguasaan Kognitif Aspek Pemahaman	1373	81,82	612,5	798,5	1373	81,82	612,5	798,5	9,29	1,96	Terdapat perbedaan yang signifikan
Penguasaan Kognitif Aspek Aplikasi	1345	81,95	612,5	715,17	1345	81,95	612,5	715,17	8,94	1,96	Terdapat perbedaan yang signifikan

Untuk penguasaan konsep pembelajaran pada aspek pengetahuan pada tabel di atas tampak bahwa $Z_{hitung} = 9,08 > Z_{tabel} = 1,96$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan konsep pembelajaran pada aspek pengetahuan antara siswa yang pembelajarannya menerapkan media

pembelajaran interaktif *Flipbook* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa penguasaan konsep pembelajaran pada aspek pengetahuan **lebih baik** pada siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran interaktif model *Flipbook* dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*.

Pada penguasaan konsep pembelajaran pada aspek pemahaman pada Tabel 4.14 di atas tampak bahwa $Z_{hitung} = 9,29 > Z_{tabel} = 1,96$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan konsep pembelajaran pada aspek pemahaman antara siswa yang pembelajarannya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. Dalam hal ini juga menunjukkan, penguasaan konsep pembelajaran pada aspek pengetahuan **lebih baik** pada siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*.

Begitu juga pada penguasaan konsep pembelajaran pada aspek aplikasi pada Tabel 4.14 di atas tampak bahwa $Z_{hitung} = 8,94 > Z_{tabel} = 1,96$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan konsep pembelajaran pada aspek aplikasi antara siswa yang pembelajarannya dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dengan siswa yang pembelajarannya tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. Dalam hal ini juga menunjukkan, penguasaan konsep pembelajaran pada aspek aplikasi **lebih baik** pada siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* dibandingkan dengan siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*.

Berdasarkan uraian di atas, karena rata-rata peningkatan penguasaan konsep siswa yang belajar dengan menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* lebih tinggi dari rata-rata peningkatan penguasaan konsep siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook* maka, dapat disimpulkan bahwa peningkatan penguasaan konsep *Tenses* aspek kognitif tingkat rendah pada pembelajaran bahasa inggris Kelas XII IPA di SMA Negeri 16 Garut lebih tinggi dari siswa yang belajar dengan tidak menerapkan media pembelajaran interaktif *Flipbook*. Penemuan pada penelitian ini sejalan mengkonfirmasi apa yang telah disampaikan oleh Kemp dan Dayton (1985) seperti dikutip oleh Sanjaya (2012:72) yang menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menjadi lebih efektif. Selain itu, berdasarkan hasil temuan penelitian juga mengindikasikan sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran dengan menggunakan flip book. Hal ini bisa dilihat dari besarnya hasil pembelajaran yang diperoleh siswa yang mendapatkan pembelajaran *tenses* dengan menggunakan flip book dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan metode konvensional.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada akhirnya peneliti dapat menyimpulkan poin-poin penting dari hasil penelitian tentang penggunaan *Flipbook* terhadap peningkatan hasil pembelajaran bahasa inggris siswa pada aspek kognitif tingkat rendah di SMA Negeri 16 Garut dengan menggunakan desain penelitian kuasi eksperimen pada pokok bahasan *tenses* yakni; *Pertama* penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dalam pembelajaran bahasa inggris pada pokok bahasan *tenses* di kelas XII SMA Negeri 16 Garut dapat meningkatkan hasil pembelajaran khususnya pada aspek kognitif tingkat rendah yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* dapat meningkatkan hasil pembelajaran bahasa inggris siswa;

Kedua, Pembelajaran bahasa inggris di SMA Negeri 16 Garut dengan tidak menerapkan media *Flipbook* memiliki peningkatan hasil pembelajaran lebih rendah dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran *Flipbook*. Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa peningkatan

pembelajaran bahasa inggris siswa pada aspek kognitif tingkat rendah dengan menggunakan media *Flipbook* lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran *Flipbook*. Ketiga, perbedaan peningkatan hasil pembelajaran yang signifikan antara pembelajaran yang menggunakan *Flipbook* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media *Flipbook*.

Berdasarkan hasil yang peneliti temukan, peneliti berharap penelitian ini menjadi sebuah referensi bagi para pemegang kebijakan untuk menemukan inovasi dalam memfasilitasi dan menentukan kebijakan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran. Karena dari hasil penelitian ini menunjukan adanya media yang interaktif akan membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan dan prestasinya. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi para guru untuk berinovasi menciptakan pembelajaran yang efektif dan interaktif, disisi lain mudah-mudahan penelitian ini menjadi jawaban bagi para guru untuk mulai saat ini tertarik untuk menggunakan media-media pembelajaran yang interaktif khususnya *Flipbook*, yang mana *Flipbook* ini memiliki keunggulan yang sangat lengkap untuk sebuah media pembelajaran karena dapat mengkombinasikan seluruh unsur media baik itu, audio, video, gambar dan teks. Peneliti berharap penelitian ini menjadi referensi awal bagi para guru, mahasiswa dan pihak-pihak lain yang berkepentingan untuk melakukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam dan komprehensif. Karena penelitian-penelitian sejenis yang berkaitan dengan pendidikan dan pembelajaran dapat menumbuhkan banyak inovasi dan temuan-temuan penting untuk meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi. (1999). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- [2] Arikunto, S. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- [3] Arikunto, Suharsimi. (2007). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- [4] Bloom. B. S. (1979). *Taxonomy of Education objectives, The Classification of Education Goals. Hand Book 1. Cognitive Domain*. USA: Longman. Inc.
- [5] Dahar, Ratna Wilis. (1989). *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Erlangga.
- [7] Depdiknas, (2003). *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Matematika Sekolah Menengah Atas dan MA*. Jakarta.
- [8] [Flipalbum](http://flipalbum.com/press/news/publishers_09092003.html). (2003). *Publishers Tell Why They Chose E-Book System's Digital Flip Technology for Online Versions*. [Online]. Tersedia: http://flipalbum.com/press/news/publishers_09092003.html. [21 Agustus 2012]
- [9] Flipbook. Info. (TT). *History of FlipBook*. [Online] Tersedia: <http://www.flipbook.info/history.php>. [21 Juni 2012]
- [10] Gagne, R.M dkk. (2005). *Principles of instructional Design*. New York: wadsworth Publishing Co.
- [11] Henry, N.B. (1962). *Philosophies of Education*. The United States of America : The University
- [12] [Http://gurupembaharu.com](http://gurupembaharu.com). (2009). *Taksonomi Bloom: Mengembangkan Strategi Berpikir Berbasis TIK*. Diakses pada tanggal 12 September 2014.
- [13] [Http://mathstation.net/57/indeks-gain/](http://mathstation.net/57/indeks-gain/). 2012. *Indeks Gam*. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2014.
- [14] [Http://www.mustolihbrs.blogspot.com/](http://www.mustolihbrs.blogspot.com/). 2013. *Peranan Video Pembelajaran*. Diakses pada tanggal 12 Nopember 2014.
- [15] Nasution, S. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- [16] Noor, Muhamad. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Yogyakarta: Multikreasi Satu Delapan.
- [17] S. Nasution. (2000). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [18] Sadiman, (2007). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [19] Salim, Peter. (1996). *The Contemporary English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Modern English Press.
- [20] Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [21] Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [22] Sardiman, (2011). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- [23] Seels, Barbara B, dan Rita C. Richey, (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the field*. Washington DC : AECT.
- [24] Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- [25] Smaldino, Sharon E, dkk. (2008). *Instructional Technology and Media for Learning*. Ohio: Pearson Merrill Prentice Hall.
- [26] Sudjana, N. dan Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [27] Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [28] Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung : Alfa Beta.
- [29] Suparno. (2001). *Memahami Konsep Dasar Penelitian dan Tahapan Melakukan Penelitian*. Jakarta: Balai Pustaka.
- [30] Teknokids.(2008).[Flipbook dan Thaumatrope](http://teknoanimasi.blogspot.com/2008/11/flip-book-dan-thaumatrope.html). [Online]. Tersedia: <http://teknoanimasi.blogspot.com/2008/11/flip-book-dan-thaumatrope.html>. [20 Juni 2012]
- [31] TT. (2012). *Kerucut Pengalaman (Cone of Experience)* Edgar Dale. [Online]. Tersedia: <http://benramt.files.wordpress.com>. [12 Juli 2012]
- [32] TT. (2011). *Flash On English Flip Book User Guide*. [Online]. Tersedia: <http://elionline.com/flashonenglish/guidaFLASH.pdf>. [17 November 2012]
- [33] Undang-undang No.20 Tahun 2003, *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.